

El Festival

Es un espacio constante de estudio y práctica para la creación en medios alternativos, surgidos como consecuencia de la aparición de nuevas tecnologías para el intercambio de información y, por la reflexión y debate que en torno a su uso, ha permitido su desarrollo, paralelo a las artes y otros sistemas de información y expresión clásicos o tradicionales.

La capacidad colaborativa en las artes y medios alternativas, contraria a la competencia fomentada por los sistemas imperantes en la sociedad y la cultura occidental, logra distribuir las ideas de formas cada vez mas efectivas: construirlas, deconstruirlas y reconstruirlas desde puntos de vista más objetivos, aumentarlas, sumarlas, adaptarlas y finalmente hacerlas de uso individual y colectivo. Este es un por qué relevante para su desarrollo e importancia, y una razón para la aparición de propuestas para nuevos paradigmas y órdenes sociales.

Hoy, en el arte contemporáneo, los medios están mucho más democratizados y al alcance, así como la información relativa a su uso y desarrollo; por ende la expresión en este aspecto se ha vuelto algo permanente. Esta capacidad colaborativa es la que inspira el Festival de este año, donde se difunden obras creadas y sostenidas en procesos, voluntaria o involuntariamente colaborativos, donde ideas abiertas son base para nuevas ideas, y donde aún el trabajo ya expuesto está enteramente dispuesto a su evolución, análisis y adaptación. Los trabajos y obras estuvieron en continua construcción durante el desarrollo de todo el Festival, alrededor de ejes temáticos propuestos, acordes a diferentes intereses, necesidades y fuentes de inspiración para artistas y creadores.

Estos procesos creativos, ya culminado el Festival como proyecto y expuestos los resultados, quedan aún abiertos, están disponibles para su revisión, utilizan licencias libres y enriquecen el acervo cultural de nuestras sociedades.

La Plataforma

Asim'tria es una plataforma para la experimentación, investigación y desarrollo de la Creación en Medios alternativos; plantea como ejes de acción a la creación, concepto que rebasa la concepción de arte, pues no está delimitada por la estética, la forma ni la técnica, y brinda mas atención al discurso y al impacto de su contenido; la cultura, suma total de la creación del hombre, motivada por sus necesidades y esfuerzos colectivos, y caracterizada por la inclusión a los miembros de la Sociedad que la contiene, por lo tanto cada parte es activa en su desarrollo; Latinoamérica, como el supracontexto regional que envuelve directamente nuestras actividades, formado por personas con intereses y motivaciones comunes, con quienes creamos una cultura común; la no-propiedad y el conocimiento libre como alternativas para un desarrollo homogéneo en nuestras sociedades, persiguiendo fines y objetivos mas reales y extensos, mas inclusivos y beneficiosos para todos.

La Plataforma nace en el año 2006 en la ciudad de Arequipa al sur peruano, a través de pequeñas experiencias buscando espacios para nuevas maneras de expresión que en aquel momento parecían no tenerlos, experimentando mas tarde en la relación entre la Creación y la Tecnología, sus nuevos usos y las implicancias sociales en este desarrollo a través del arte sonoro, el videoarte, las instalaciones interactivas y otras acciones; hasta explorar actualmente un mayor número de medios alternativos para la difusión de contenidos, información e ideas, como la acción pública, las redes de información, la actividad colaborativa, etc. Ha publicado trabajos de muchos creadores de diferentes nacionalidades, ha incluido a muchos en sus actividades a distancia y presencialmente, y ha colaborado junto a otras personas y colectivos en la creación de proyectos similares en la región.

Esta publicación contiene un resumen textual y fotográfico de las experiencias sucedidas en el desarrollo del Festival Asim´tria VI, ocurrido en las ciudades peruanas de Arequipa y Cusco entre el 13 y el 30 de setiembre del año 2010.

El Festival acogió 52 proyectos de 70 creadores de Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, España, Italia, México, Perú y Venezuela.

Fue organizado por:

ASIM'TRIA

CULTURAL

Con el apoyo de:

cAnteA

CHARLIE QUISPE & CO

LA NAVE SPACIAL

VideoArtWorld

Hospedaje Pumacurco

escuelab.org

Piscos

Esta publicación tiene una licencia de Creative Commons.
Eres libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente el contenido de esta obra y utilizarlo para hacer obras derivadas, siempre que se cite la fuente, no sea con fines comercial, y si transformas o modificas esta obra para crear una obra derivada, sólo puedes distribuir la obra resultante bajo la misma licencia, una similar o una compatible.

DEL CUERPO Y COMO SE EXPRESA

MOVIMIENTO Y SENTIMIENTO.

El cuerpo es la estructura física y material del ser. Es el depositario de sus actividades y de sus procesos: el movimiento y el sentimiento, entre otros.

El movimiento es un fenómeno físico que se define como todo cambio de posición en el espacio que experimentan los cuerpos de un sistema con respecto a ellos mismos o a otro cuerpo que se toma como referencia. Todo cuerpo en movimiento describe una trayectoria, que para ser descrita exige determinar su posición en el espacio en función del tiempo. El movimiento es pues la realización (acto), de una capacidad o posibilidad de ser (potencia) en tanto que se está actualizando. Si estoy sentado (acto) y tengo la posibilidad (potencia) de estar de pie, el movimiento consistirá en el paso de la posibilidad (potencia de estar de pie) al hecho de estar de pie (acto) mientras dura el proceso. El movimiento acaba cuando ya estoy de pie (acto de estar de pie).

El sentimiento es el resultado de una emoción, a través del cual, el consciente tiene acceso al estado anímico propio; forma parte de la dinámica cerebral del ser humano y le capacita para reaccionar a los eventos de la vida diaria. Las emociones son polarizaciones que hace nuestra mente de los hechos. En ausencia de emociones emergen los sentimientos: éstos son los condicionamientos que imponen la dinámica a niveles espirituales, permitiendo únicamente cierto abanico de actividad sobre determinadas cosas o situaciones.

El cuerpo humano y su proximidad a la belleza no se define, se reconoce. Es una cualidad, un concepto, un sentimiento, que se caracteriza por su relatividad: no hay un criterio universal a pesar de que existen aproximaciones a lo absoluto, acercamientos a la perfección que no existe más que como ideal. Muchos estudiosos consideran que la belleza es lo que resulta agradable a los sentidos y que por consiguiente causa placer, pero no todo lo que nos causa placer tiene por qué ser bello.

(Basado en contenidos de Wikipedia)

CONTENIDO:

ars rugitus
atrás 1.1
corpus frágile
dinámica lumínica
hybrid frequency
/ el cuerpo como
cárcel del alma
(siente como eres)
música visual
nodo
reflejo
robo-t
urnu (unidad de
ruido / noise unit)

ARS RUGITUS Decoherencia y no música como materialización de la caoticidad universal, la sinrazón y el absurdo corporeizados en una manifestación estentórea coral en forma de cuarteto vocal post moderno, sonoridades intervenidas y procesadas por efectismos electrónicos y artificios en la ejecución del canto, tesitura intervenida con manierismo recitativo, líneas vocales carentes de virtuosismo, oratorios litúrgicos, vociferio deliberado y letanías de textura profana.

CORO ATONAL POLIFÓNICO CONSONANTE

cecilia cerdeña - marco zavalaga -
victor miranda - ysabel velasquez

PERÚ

Ars Rugitus deviene en la manifestación grávida del caotismo interno de sus piezas, una extrospección corporal que manipula las cuerdas vocales de cuatro elementos en un vertedero de emociones que van de lo primigenio a lo indescifrable, voces profanas perjurando sus miedos y ludismos; el Coro Polifónico Atonal Consonante revela en coralidades insólitas la bucólica desolación de sus creadores así como el interminable estruendo de la urbe, ambos aspectos apostados irrenunciablemente en las mentes y corazones de intérpretes y espectadores; un coro vocal en forma de inarticulación de vorágine en movimiento que invita a la reflexión y al análisis pero que no permite vislumbrar fácilmente su intención originaria.

El proyecto usa en su narrativa obras populares o basadas en hechos populares contemporáneos como el Internet y sus actuales usos. La performance fue mostrada en el Complejo Cultural Chaves de la Rosa de la ciudad de Arequipa.









ATRÁS 1.1

marco valdivia

PERÚ

Nuestras vidas (modernas) nos llevan a caer siempre en inevitables programas constantes, rutas pre establecidas, horarios y metas iguales a diario.

Cada instante de nuestra vida se vuelve rápidamente en nuestro pasado, y el presente es siempre una linea estrecha y casi imperceptible... nuestras vidas siempre se forjan en pasados que rápidamente adoptamos, pero su sucesión hace ese casi inexistente presente. Es por eso que tal vez está en nuestra naturaleza la melancolía y se forjan dichos como "todo pasado fue mejor" que no simboliza al parecer fracaso o negatividad, simplemente La naturaleza de ese escurridizo presente que se convierte con enorme facilidad y rapidez en pasado. Esta obra permite precisamente ver nuestros pasados sumados en un veloz presente.

Esta videoinstalación está basada en el resultado de la versión 1.0 del proyecto, una intervención en espacio público desarrollada dentro del Festival Veinte Diez en julio de 2010 en la ciudad de Arequipa, montado en el lugar llamado Pasaje de la Catedral en el centro de la ciudad.

De esta manera se expuso los videos obtenidos en el proyecto, por el cual se realizó registros de un muro de esta área y todo lo que sucedía delante, entre éste y la cámara de video; al día siguiente durante la misma hora se proyectaba este registro sobre la misma pared y se registraba esta proyección junto a lo acontecido ese día en el mismo espacio; de esta manera se sumaba cada día capas de pasados a la proyección, para conseguir finalmente muchos recuerdos (en video) conviviendo en un efímero y controlado presente.



DESAPAREZCO

felipe ortega-regalado

Este es un trabajo donde hace una apología sobre el cuerpo, sobre su conducta, su rareza, su belleza... y pone de manifiesto un final inexorable por todos conocido: su desaparición física. Una obra en la que le interesa el cuerpo como máquina, contenedor o vehículo del alma desasosegada, como una posesión única sin identificación total, como milagro y tragedia de la vida.

En Desparezco el autor se pregunta -y nos pregunta- si la certeza de la muerte física lo persigue sólo a él. "Creo que si el alma se reencarna o se volatiliza o va al purgatorio en busca del esponjoso cielo, es una cuestión desde siempre contemporánea que a todos interesa".

BOMBÓN, LA CAUSA DE MI DESEO

eduardo sourrouille

ESPAÑA

Bombón, la causa de mi deseo, es todo un alegato de las relaciones amorosas, de la atracción y de la lucha. El mismo autor explica que, en esta y otras obras, se exploran los aspectos más íntimos de nuestras relaciones con los otros y con nosotros mismos, siendo el amor el vínculo y el motor de esa relación. También hay en su trabajo un interés por elaborar discursos en los que se analizan los estados de poder, la política del dominio y sometimiento, la insatisfacción, la actividad del deseo y sus consecuencias con el otro, vistas a través de las relaciones de cuerpos.



corpus fragile

selección: juan-ramón barbancho



ESPAÑA

REHEARSAL

anna gimein

Rehearsal es una experiencia y presentación del cuerpo a través de la danza, una presentación "externa" de lo que llevamos dentro. Uno de los principales intereses de la autora es investigar sobre la figura humana y su relación con el movimiento como un elemento expresivo, tremendamente físico, capaz de sacar hacia fuera aquello que ocurre en su interior. Muchas veces las palabras se quedan cortas para contar lo que nos pasa, tanto en la alegría como en la tristeza. Nos movemos de una determinada manera cuando reímos y cuando lloramos, cuando sentimos placer y cuando sufrimos. Estos sentimientos ven la luz en su trabajo.

La obra es una vídeo-performance que se centra en un solo gesto repetitivo, constante, que busca, también, una identificación con los contenidos de la mente y el corazón.



RETRATO INVERTIDO

alex francés

Retrato invertido representa todo un proceso de inversión del artista en el cuerpo de otra persona: su madre. Un proceso en el que se busca una identificación. El propio artista explica que muchas veces le han comentado el parecido que tiene con ella, pero él niega ese parecido, no en el plano físico sino en el espiritual, psicológico, en su fuerza de voluntad.

Mientras que va hablando lo van maquillando lentamente, su voz en off llega a ser estremecedora cuando habla de su identificación con ella. Al final, maquillado y vestido aparece una imagen de su madre y la suya propia, donde podemos observar que el parecido es cierto.

corpus fragile

selección: juan-ramón barbancho

DINÁMICA LUMÍNICA

oscar recarte

PERÚ

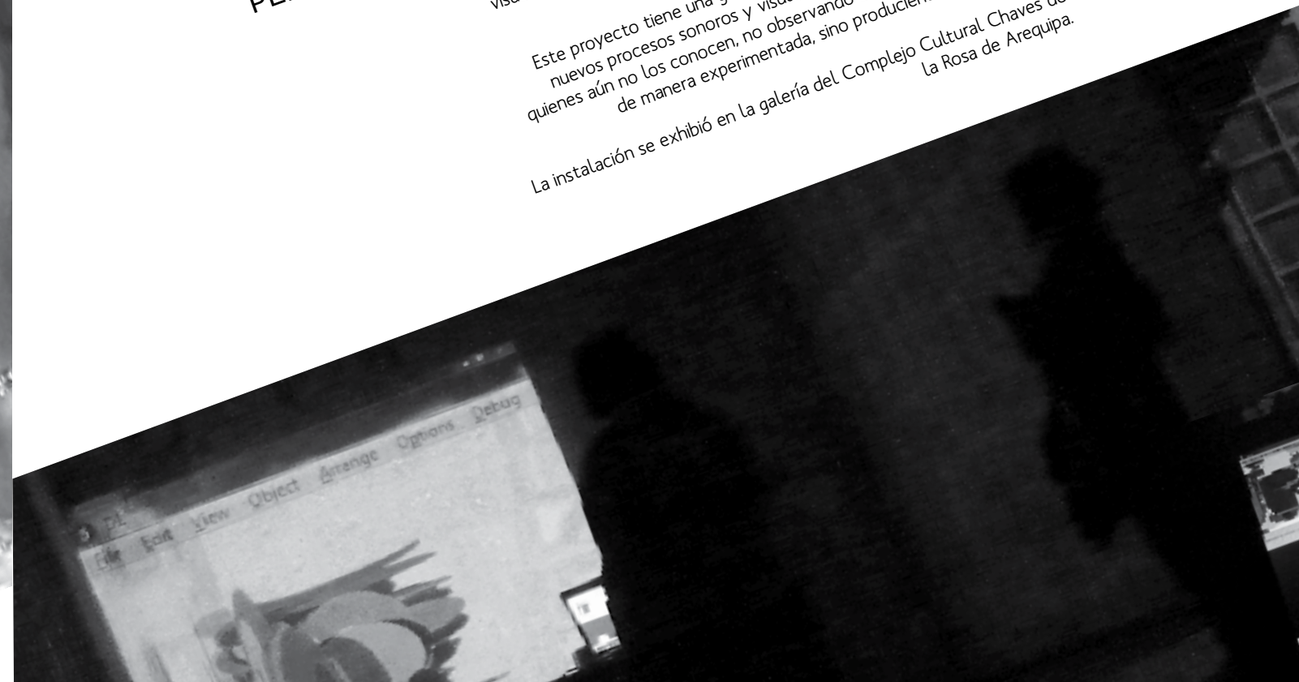
Es una instalación interactiva controlada por luz artificial; la posición de la luz de una linterna en manos del espectador es rastreada por un computador desde una cámara web, generando y modulando imágenes y frecuencias audibles en tiempo real.

Es parte fundamental del concepto la inclusión del espectador como ente transformador. Una negación de la pasividad, la luz como metáfora, luz artificial creada por el hombre como herramienta de cambio.

El proyecto está centrado en un patch de Max/Msp/Jitter, y permitió la interacción de la obra con muchos asistentes durante su exposición. La posibilidad de modular sonido, aunque éste sonoramente estaba muy lejos de lo llamado y conocido como música habitual, fue atrayente para los participantes, quienes además veían en la capacidad de producción visual de la instalación, otro aliciente para su interacción; en general las participaciones fueron prolongadas en el tiempo.

Este proyecto tiene una gran importancia para el acercamiento de nuevos procesos sonoros y visuales, y su manera de acercarlos a quienes aún no los conocen, no observando a alguien que lo produce de manera experimentada, sino produciendolo uno mismo.

La instalación se exhibió en la galería del Complejo Cultural Chaves de la Rosa de Arequipa.





El cuerpo como cárcel del alma (Siente como eres)

Hybrid Frequency es un proyecto de música experimental / noise; busca como objetivo principal expresar de una forma crítica los pensamientos, ideas y filosofía acerca de los aspectos del ser humano, su relación con el entorno social y el mundo. Pretende mostrar su posición acerca de problemas y situaciones de la sociedad contemporáneo. HF usa diferentes fuentes como material básico en la composición, el uso de diferentes fuentes sonoras y un tema en común: usualmente las dualidades

HYBRID FREQUENCY

yecid ortega

COLOMBIA

Esta dicotomía se puede experimentar en la puesta en escena: La dualidad entre el bien y el mal, los sentidos, creencias y sentimientos del ser humano; sensaciones sonoras atmosféricas, grabaciones de campo, hasta sonidos mas agresivos de harsh noise . Finalmente, HF es un todo y un nada, es uno y son todos en una colaboración para expresar lo que el ser humano siente, piensa y crea en un momento determinado.

El cuerpo alberga todos los sentidos, pasamientos y sentimientos. El primer movimiento sonoro es una apología a la vida, el bien, la luz y el amor. El público estuvo en la capacidad de experimentar con sus sentidos las partes positivas de la vida, una golosina y el aroma del incienso complementan la puesta en escena de la obra, que fue mostrada en el Complejo Cultural Chaves de la Rosa de Arequipa y en el Convento de Santo Domingo Qorikancha en la ciudad del Cusco.

La Sinestesia de tres situaciones: movimiento - sonido - visualización, es la acción que inicia una pequeña y compleja maquinaria virtual, hecha de códigos y datos digitales, construida en base a Max/Msp, utiliza una cámara web que registra el movimiento de un ejecutante, y una proyección en la que éste se ve reflejado. La acción del ejecutante genera visualmente partículas de colores sobre la proyección de su imagen y genera a su vez notas musicales diversas según el tamaño y color de estas partículas.

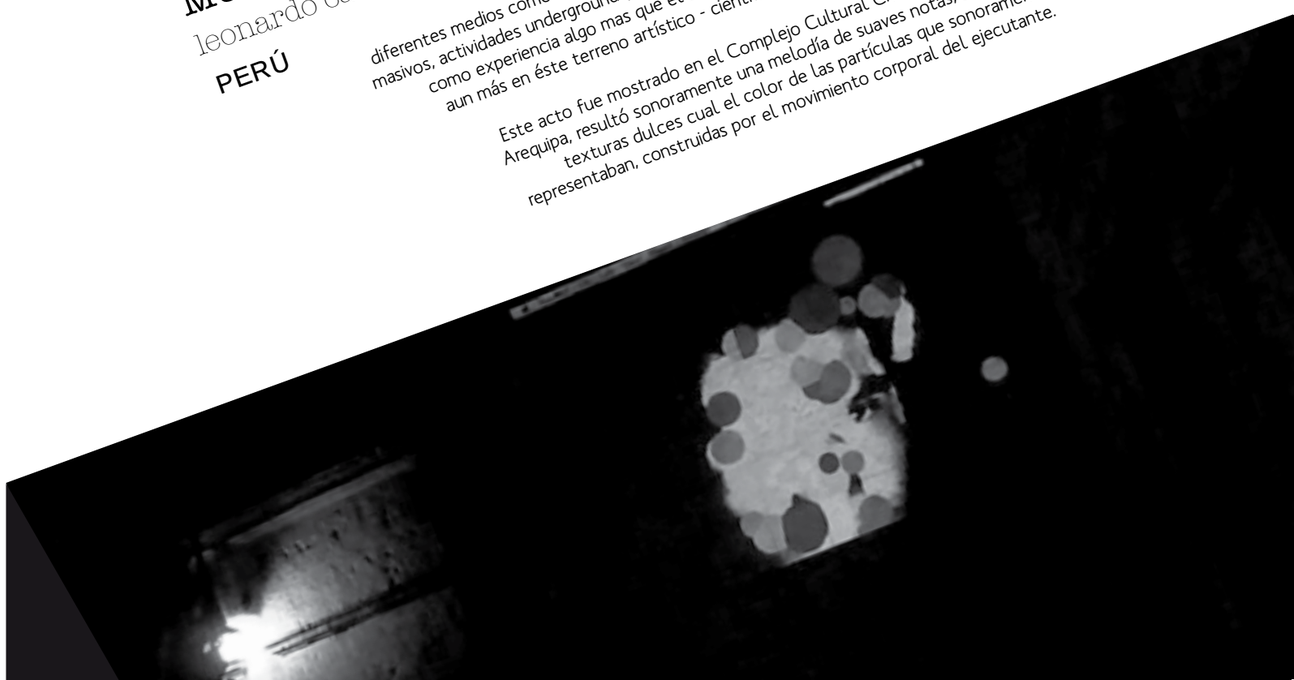
La Visualización de Música es una herramienta informática usada desde hace unos años para representar gráficamente la información que la música nos proporciona. Dada su relación directa con este fenómeno llamado Sinestesia, las visualizaciones de música han sido utilizadas también en varios campos como la ciencia, la educación y el arte. A partir de su uso extensivo, empezaron a desarrollarse varias estéticas alrededor de éste tipo de visualizaciones, las cuales fueron difundiéndose en diferentes medios como el de la música por computadora, los raves, los conciertos masivos, actividades underground y casi toda actividad donde ahora se quiere brindar como experiencia algo mas que el sonido. Música Visual pretende profundizar aun más en éste terreno artístico - científico al incluir el factor movimiento.

Este acto fue mostrado en el Complejo Cultural Chaves de La Rosa de Arequipa, resultó sonoramente una melodía de suaves notas, armónicos, texturas dulces cual el color de las partículas que sonoramente representaban, construidas por el movimiento corporal del ejecutante.

MÚSICA VISUAL

leonardo camacho

PERÚ







NODO

Oscar Recarte

PERÚ

Nodo es un proyecto sonoro que explora las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías para dar forma a un lenguaje y estética contemporáneas. En esta ocasión se plantea un diálogo con el publico asistente, integrándolo activamente en el proceso audiovisual mediante el movimiento del cuerpo. Con la ayuda de una computadora y una cámara web se logra que esta acción genere tono y este tono sea modulado en tiempo real, además el cuerpo en movimiento interviene también el aspecto visual de la obra. De esta manera se logra una comunicación bidireccional entre el público y el autor de la propuesta, convirtiéndose ambos en creadores y ejecutantes.

Este acto participativo se logra con la implementación de un patch en Max/Msp, el cual a través de la interacción con una linterna sobre la cámara web, controla el tono y las imágenes que éste produce en la proyección, sumándose todo esto a la performance sonora que Oscar hace en directo, creando así una obra colaborativa real.

El trabajo sonoro de Nodo esta dirigido al aprovechamiento del software musical y la tecnología MIDI como herramientas para la producción de música sobre bases percusivas bastante sólidas y detalladas, además de la exploración del ruido, pero como un elemento rítmico y hasta melódico; las capas sonoras adicionales, desarrolladas por el público hicieron un complemento adecuado con drones constantes. Este acto se exhibió en el Complejo Cultural Chaves de la Rosa de la ciudad de Arequipa





REFLEJO

Yazmin Chávez

Gonzalo Gamboa

PERÚ

Desde su nacimiento, Ser encuentra un mundo compuesto de distintos estímulos que despiertan en él distintas reacciones internas y externas que lo llevan a la autobservación. Se enfrenta a él y descubre que detrás de cada pensamiento, de cada emoción, de cada sentimiento, de cada reacción, de cada impulso y de cada acción, está escondida una verdad que ignoramos y que él está dispuesto a explorar.

Los movimientos con una intención son base de la expresión a través del cuerpo. Las emociones, así como los sentimientos, son impulsores de estos movimientos. Al ser exteriorizados hay una carga que lleva mensajes; la conexión de estos mensajes nos permite narrar y al mismo tiempo unificar el criterio 'Cuerpo-Movimiento-Expresión-Intención-Emoción-Sentimiento' (como un todo circular).

A través de la acción se muestran diversos estados emocionales propios del ser humano. Estos hacen que el personaje de la misma se comporte de distintas maneras de acuerdo con cada uno de estos estados y se hacen evidentes a Los espectadores por medio del lenguaje corporal del accionante, cuyos movimientos interno y externo conectan la emoción con la conducta humanas. Estas emociones y sus consecuentes movimientos están conectadas entre sí como parte de una narración que, además de mostrarnos lo mencionado, intenta ir más allá y busca hacer que los espectadores se pregunten y cuestionen sobre su visión acerca de sí mismos y de los demás y cuán real es la brecha que los separa y distingue del resto de personas. En el marco de La acción este aspecto se expresa mediante La interacción entre el accionante y el público oyente/espectador que se genera cuando el primero se acerca a ellos y los cuestiona de forma directa.



ROBO-T

gabriela machicao
javier salinas
marco valdivia

PERÚ

"Robo-T es un ser de energía musical que proyecta sus sueños y pensamientos a todos los que lo rodean; se sabe que todo esto es una ilusión y probablemente tengan que viajar al futuro. Tarde o temprano."

El proyecto Robo-T utiliza la tecnología como fuente para la exploración y experimentación de sonidos, basadas en el uso de instrumentación tradicional como teclados y guitarras, pero procesados por software y un contexto diferente, crean sonidos de compleja atmósfera, con una dirección etérea y dulce.

Este proyecto en particular esta compuesto por cinco movimientos, que debaten la estructuración del ser "robot" en nuestra sociedad contemporánea, tanto del aspecto real y funcional, como un ser desarrollado para funcionar bajo la esclavitud del hombre, hecho para facilitar sus procesos hasta el punto de reemplazarlos de muchas maneras ya, con el fin de simplificar su esfuerzo tal vez, pero éticamente supone un aspecto importante sobre el desarrollo social y económico de los individuos "hombre".

Y en el aspecto mítico, pues el robot es un ser también apocalíptico, portador de una supuesta época de caos y cambios negativos para el hombre, y es un ser humanizado, hecho hombre, a pesar de su naturaleza (o estructura dada) enteramente diferente a la nuestra.

Estas ideas y conocimientos pre existentes generan una obra colaborativa derivada, mostrada esta vez en un aspecto sonoro cargado de mucha abstracción en el Complejo Cultural Chaves de la Rosa de Arequipa.



URNU (UNIDAD DE RUIDO / NOISE UNIT)

Alejandra Pérez

CHILE

Se propone URNU (Unidad de ruido/Noise Unit), una performance de Noise con unidades de ruido artesanalmente construidas y un patch de Pure Data para realizar modulaciones sobre un micrófono. Se busca conformar un set con mínima cantidad de elementos. La propuesta destaca la presencia del cuerpo como principal motor de la acción performativa donde la tecnología es amplificadora del movimiento y la intencionalidad corporal. La interfaz en la performance ruidista es transitoria y emerge como una extensión del cuerpo en simbiosis con la máquina. Se descubre el cuerpo como devenir animal máquina ruido.

URNU es de cierta forma una demostración del cuerpo eléctrico, su transformación y devenir en el ruido. El cuerpo se entiende más allá de la permanente individualidad, el cuerpo se desdobla y multiplica, genera puntos de contacto, interfaces. El cuerpo en el ruido demuestra la gran variabilidad de personalidades que lo componen, un cuerpo poblado a diferencia de un cuerpo desierto. El setting de la performance es deliberadamente sencillo y esta ahí para amplificar el poder del cuerpo, su naturaleza pluriforme, múltiple y ruidosa. Tanto la modulación sobre el micrófono (ring modulation) como la unidad de ruido están abiertas a la intencionalidad corporal. Una a través de la variación de la conductividad electromagnética y el otro al juego del cuerpo en el retorno (feedback).

Performance mostrada en el Complejo Cultural Chaves de la Rosa de Arequipa y en el Convento Santo Domingo Qorikancha de Cusco.





RE ISEM

RE HACEM, RE MEZCLAM Y CREAR.

CONTENIDO:

argonautas

clear signal

de um ponto a outro, desviando-nos

decoder

i am genko

suicide fun club

quilluya

una chica tan decente como yo - 3xamoremix

yukintaki

La remezcla propiamente dicha es aquella en que, a través de un proceso arduo, se logra cambiar total o parcialmente el aspecto de una obra en cuestión, manteniendo de ella la esencia. Muchas finalidades persigue la necesidad, intención o motivo para realizar una acción de esta naturaleza: un homenaje a la obra o al autor, el reconocer un mensaje poderoso, el encontrar una fuente valiosa para generar una idea nueva, o simplemente el gusto y agrado de hacerlo.

Remezclar - versionar es simplemente el modo particular que tiene uno de referir un suceso, es adoptar la relación individual con éste, con un tema, una obra; reconstruir es utilizar elementos base para darle un sentido propio a algo que ya ha sucedido o en una determinada manera existe. Si el pasado inspira el futuro, sencillamente llegaremos a la conclusión que realmente un trabajo jamás esta terminado, pues puede adoptar siempre nuevas formas y versiones, acercarse a un perfeccionamiento y adaptarse a una contemporaniedad permanente.

Y veremos sin esfuerzo que nuestro presente se ha forjado por un remix constante de ideas, pues cada etapa del aprendizaje es reconstruída, adaptada y reunida con otras para formar nuestras propias ideas que, al ser comunicadas, son susceptibles también de ser transformadas: nuestra cultura se ha construído de esa manera y así se seguirá construyendo. Esta idea a su vez incluye no sólo obras humanas previas, sino también a la totalidad de las cosas existentes, pues el entorno natural y la coexistencia con él, fue lo que inspiró el desarrollo, al iniciarse, de la sociedad del hombre, su formación y la totalidad de su creación. De alguna manera todo existe, el trabajo nuestro fue descubrirlo.

(Basado en contenidos de Wikipedia)



Argonautas

El viaje de Jason con los argonautas nos permite viajar y descubrir, o redescubrir un mundo alterno: las tres primeras notas del \"Tristan und Isoldé\", que serían las puertas a este universo sonoro.

Se toma entonces, el viaje de descubrimiento y descripción mitológica como metáfora del descubrimiento sonoro.

Las tres primeras notas del preludio de Tristán e Isolda de Wagner se han convertido en "las notas" de la música clásica, y en un paradigma por proponer el fin de la tonalidad y el comienzo del atonalismo.

Fueron las notas que Wagner encontró para expresar la dificultad y la tensión de amar. Utilizando una pista grabada e interpretado por Wilhelm Fürtwangler, se toma como punto de partida estas tres únicas notas para recostruir este mundo, y redescubrirlo.

La performance incluye la utilización de guitarras procesadas con una serie de efectos y filtros analógicos, unido a la utilización de software y artefactos de circuit bending para complementar el espectro sonoro emitido.

Su participación se realizó en el auditorio del Convento de Santo Domingo Qorikancha en la ciudad del Cusco.

12NN43N

césar paiva - christ paz

PERÚ



Clear Signal

Es una performance audiovisual en tiempo real. Capturas de canales de tv por Internet se desarman hasta parecerse a canciones inestables y deformes.

La performance visual esta compuesta por dos señales de video en simultáneo, la primera construida a partir de capturas de televisión por internet y la segunda por una señal de circuito cerrado que deja ver los dispositivos sonoros utilizados (micrófonos piezoeléctricos preparados, radios, LPS, etc). El audio original de los videos y ambas señales de video establecen una narración a partir de la repetición de su formato, y de su nivel de saturación impenetrable, poniendo énfasis en la utilización de los errores de transmisión nativos del streaming. La señal se va deformando, estableciendo un diálogo con los artistas sonoros en el escenario.

COLECTIVO LzAz

azucena losana -
leonello zambón

MÉXICO - ARGENTINA

La performance sonora es una extraordinaria acción basada en el circuit bending, la intervención de juguetes, la construcción de diversas piezas analógicas únicas junto a otras de manufactura y el uso alternativo de otras fuentes sonoras, que dan como resultado una intensa capa de audio compuesta de una enorme cantidad de frecuencias originales, que se desenvuelven junto a la utilización de piezas sonoras pre existentes, mezcladas para dar como resultado una nueva obra derivada de esta acción.

Fue representado en el Complejo Cultural Chaves de la Rosa de Arequipa y el Convento de Santo Domingo Qorikancha del Cusco.

DE UM PONTO A OUTRO, DESVIANDO-NOS

selección: luciana ohira - sergio bonilha

Esta selección de videos de Brasil tuvo como razón la reformulación de la idea que hasta hace poco teníamos sobre aquello que convencionalmente se ha designado como video arte. Tratando de escapar de lo "ya conocido" teníamos que encontrarlo en los cajones de aquello artistas que raramente se ven a sí mismos como video artistas. Por lo tanto, fuera de estas bienaventuranzas nos arriesgamos a cruzar algunas líneas que de la imaginación nos separaban...

Diferentes autores en diferentes formas y niveles técnicos de producción, muestran aquí una realidad para La cual, al menos en las costas de Brasil, no podemos cerrar los ojos: el video pertenece al arte contemporáneo y sus normas de producción - si todavía existen - sólo dependa de Líneas arbitrarias.

Sin embargo, es otra cuestión, a la que no debemos respuestas definitivas, la verdadera intención de esos minutos audiovisuales que nos esforzamos en compilar:

- Las entrelíneas, ¿Dónde están? ¿Quién los escribe?

BRASIL

SEMPRE / NUNCA / GANHA / PERDE

eduardo verderame



M.U.N.D.O.

juliana morgado



CONTRIBUINTE

jaime lauriano





ESBOÇO
alex mendoça

Sempre/ganha/nunca/perde. Observando el movimiento del público en el centro de la ciudad de Sao Paulo, una banca de juego irregular, llamó la atención del autor. A pesar de que este tipo de juego siempre esta relacionado con la idea de truco y engaño, los espectadores probaban suerte en aquella banca incentivados por "extras" que fingen apostar en serio. Se da cuenta entonces, un plan de juego que impregna varias instancias de la vida social, de lo cual, aquello era apenas una sugerencia.



S/T_01
denise alves

M.u.n.d.o., En Diamantina, Brasil, otro eje de rotación para el mundo.

Contribuinte es Fuego contra un mapa del mundo, una metáfora de los desastres provocados por la política nacional brasileña general y sus divisiones sociales y geográficas.

S/01 es una confrontación entre el turismo y la vida vivida, una "Terceira Margem" de Guimarães Rosa.

Esboço es una video animación en "stop motion" basada en la canción homónima original.



O DIREITO DE SUBIR
tiago judas

DE UM PONTO A OUTRO, DESVIANDO-NOS
selección: luciana ohira - sergio bonilha



IMAGEM
deyson gilbert

O direito de subir, es una serie de comics presentados con banda sonora para ser interpretada en directo. Este registro muestra la presentación realizada en marzo de 2010, con los músicos Bruno Serron, Pipo Pegoraro y Silvia Monkreys.

Imagem. Como dijo Walter Benjamin, las imágenes podrían ser más en sus Leyendas que en sí mismas. Por lo tanto, este video - mucho más textual que audiovisual - propone un análisis de imagen y sonido en comparación con la hipnosis que La ilusión de movimiento nos puede causar.

Multivocidade es un túnel sin fin, de dispositivos e imágenes; Ouroboros electrónico.

BRASIL



MULTIVOCIDADE
branca de oliveira e pedro perez



DECODER

juan carlos chávez

PERÚ

Decoder es un proyecto autodidacta basado en la experimentación sonora con software, mezclando y creando sonidos y atmósferas. Son reconocibles las influencias del noise, chiptune y no wave.

El Proyecto remezcla y versiona sonidos o canciones pre - existentes mediante la deconstrucción de las mismas utilizando para ello software y herramientas analógicas con la finalidad de experimentar y explorar nuevos sonidos.

El contexto visual y sonoro de la puesta en escena, narra una serie de elementos dispares a enorme velocidad, sin duda el movimiento es constante en la obra y sugiere siempre una negación a la pasividad.

El acto fue mostrado en el Complejo Cultural Chaves de La Rosa de la ciudad de Arequipa.

I AM GENKO

ricardo gutierrez

PERÚ

I am genko es un acto de música electrónica en vivo. Crea sus tracks y los toca en vivo con ayuda de una laptop y 2 monome (un 256 y un 40h).

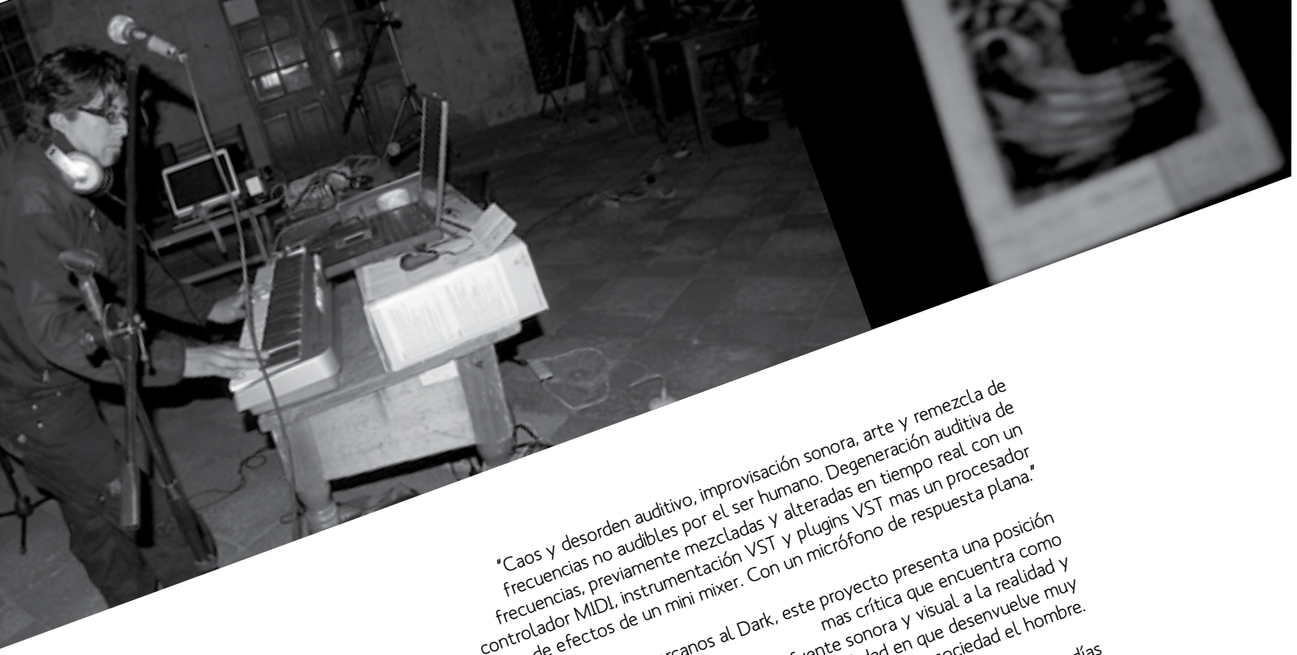
Busca devolverle al espectador un proceso abierto mas parecido al de un instrumento que al de la música electrónica convencional al enseñarle en todo momento lo que el músico esta haciendo con sus instrumentos. La propuesta toma como base fundamental sonidos que el artista interpreta como síntesis de sonidos diarios en una ciudad. Al tomar estos elementos, el artista entonces está tomando lo que ve en la realidad y lo convierte en música inspirada en la realidad caótica y a veces pacífica de las ciudades, siempre en vivo.

Esto garantiza que la musica siempre sera diferente en diferentes lugares y cada presentación sera una nueva toma de la misma temática. A diferencia de muchos actos de música electrónica, en éste el artista tiene el completo control de cada sonido que sale en tiempo real y accesible a la audiencia, creando un sentimiento de integración en la obra sonora.

La puesta en escena de este proyecto conto con el apoyo en visuales en directo de Leonardo Camacho, lo cual complementa el sonido de I am genko, conformado principalmente por frecuencias rítmicas, melodías continuas y armoniosas.

El proyecto fue mostrado en el Complejo Cultural Chaves de La Rosa de la ciudad de Arequipa.





SUICIDE FUN CLUB

iván de los santos

PERÚ

"Caos y desorden auditivo, improvisación sonora, arte y remezcla de frecuencias no audibles por el ser humano. Degeneración auditiva de frecuencias, previamente mezcladas y alteradas en tiempo real con un controlador MIDI, instrumentación VST y plugins VST mas un procesador de efectos de un mini mixer. Con un micrófono de respuesta plana."

Con antecedentes mas cercanos al Dark, este proyecto presenta una posición mas crítica que encuentra como fuente sonora y visual a la realidad y la brutalidad en que desenvuelve muy comúnmente en su sociedad el hombre.

Sus procesos sonoros incluyen melodías escondidas sobre una frecuencia baja constante que define el curso que lleva el sonido, cargado de una aspereza propia. El proceso visual incluye la reproducción de material sobre magia, ocultismo, aficiones, métodos de caza, masacres en los camales, imágenes de internet, violencia y muchos aspectos negativos del humano. Su trabajo es de un fuerte debate sobre el acceso a estas "realidades" que el sistema nos oculta bajo una capa de diversión. entretenimiento y confort.

La realidad y La cruda manera de mostrarlo es el incentivo en la producción de esta obra, que fue exhibida en el Complejo Cultural Chaves de la Rosa en la ciudad de Arequipa.

QUILLUYA

josé jesús villafuerte

PERÚ

El proyecto pretende contraponer música pre-hispanica con música electrónica. No se pretende la armonía, por el contrario se busca el conflicto entre ambas vertientes repeliéndose mutuamente.

Quilluya es una suerte de fusión entre música prehispánica y electrónica corrosiva.

La puesta del proyecto, sonoramente, mostró una serie de grabaciones de campo sobre lenguajes natvos peruanos, ya de escaza difusión y uso, junto a fuertes golpes y estridencias violentas arrojadas por el software manejado por el autor. La puesta de Quilluya esta cargada de símbolos y motivaciones tribales, y sitúa su performance en un lugar mas cercano a un ritual tal vez, que a una puesta de música normal.

En el aspecto visual, recibió la colaboración del proyecto 3XAmoRemix, quienes plasmaron muchas de las motivaciones indigenistas que tiene el proyecto.

Fue mostrado en el Convento de Santo Domingo Qorikancha de la ciudad de Cusco.





3XAMOREMIX

noëlle lieber - maría rueda -
sandra de berduccy

ARG - COL - BOL

Una chica tan decente como yo

¿Qué es amar? ¿Qué es? ¿Amar es seducir? ¿Es necesario otro para amar? No sabemos, solo sabemos que se puede amar en múltiples versiones, y asumimos el amor como motor, un motor que nos impulsa a ir hacia fuera... a caminar por las calles, a decir con imágenes y sonidos qué nos provoca el amor.

Este proyecto mezcla imágenes y sonidos en vivo, donde tres artistas de países Latinoamericanos diferentes re-mezclan, en pantallas simultáneas, diferentes registros de cotidianeidades, explorando objetos y sujetos, que estén relacionados con su idea personal del amor: personas, historias, palabras, imágenes, historias personales o de otros, en fin, todo lo que la palabra amor pueda sugerir. Entre otras imágenes incluyen mini-remakes de escenas de películas latinoamericanas, mexicanas, peruanas, bolivianas, colombianas, argentinas, etc., evocando un latin american romance, mezclado con una especie de diario privado del amor de cada una, tipo documental casero, como la vida privada romántica al descubierto.

Reconstruir es una acción vital, tan vital como el arte, el amor o el agua. Reconstruir con imágenes la noción de "amor" porque la clásica definición parece que no abarca la complejidad de ese vínculo, sino múltiples-realidades, múltiples-versiones, múltiples-pedazos de historias, múltiples-puntos de vista. Aparecen mezclados fragmentos de vidas, que sacadas de su contexto, se inscriben en nueva dimensión y se fusionan con otras. Asi el amor será un juego entre espacios y tiempos.

COLECTIVO EZTUL

fermín martínez
eduardo medina

MÉXICO

Yukintaki

El proyecto es una improvisación sonora multicanal, y su denominación es un neologismo que surge de dos raíces lingüísticas prehispánicas: NahuatL y Quechua (igualar cantos).

El trabajo reflexiona acerca de importantes paralelismos culturales. La ejecución se basa en la mezcla y en los procesos digitales de varios registros sonoros provenientes de la ciudad de México y de la ciudad de Arequipa para construir una estructura sonora nueva a partir de la interconexión y fusión de estos dos contextos. El proyecto propone la creación de un paisaje sonoro abstracto e híbrido mediante la improvisación con sonidos orgánicos previamente registrados y la interpretación en tiempo real de sonidos electrónicos. Dicho material grabado está conformado por elementos que dan identidad a ambas ciudades, generando un paseo sonoro por los diferentes carácteres representativos de la cultura peruana y mexicana, dando como resultado un lugar nuevo, un ambiente construido por diferentes sonidos procesados, y distribuidos dentro de un sistema cuadrafónico.

Los paralelismos sonoros entre ambas ciudades y sociedades son extraordinarios, y reflejan en gran forma las similitudes y paralelismos culturales de ambas naciones, como las frases lingüísticas, la comida, el contexto y hasta el mestizaje racial, un pasado muy similar incluso. Estos resultados se obtuvieron mas allá de la propuesta sonora del proyecto, mostrado en el Complejo Cultural Chaves de la Rosa de la ciudad de Arequipa.







DEMOCRACIA Y ACCESO
LA INCLUSIVIDAD SOCIAL

La Democracia es una forma de organización de grupos de personas, cuya característica predominante es que la titularidad del poder reside en la totalidad de sus miembros, haciendo que la toma de decisiones responda a la voluntad colectiva de los miembros del grupo, por lo tanto hay un alto nivel de integración entre ellos, dado por coincidencias culturales y/o geográficas. Las sociedades políticas modernas agregan un "plus" que deforma la esencia de la democracia: un grupo de personas que "eligen" a quienes deciden por ellos, grupos amplios sin coherencias culturales y muchas veces tampoco geográficas. Ese agregado que lleva mas allá el concepto original de esta tendencia, lo planteamos como una parademocracia (o a lo que gustan llamar democracia "representativa") y es el sistema imperante en las sociedades occidentales actuales; su finalidad: crear un gobierno aparentemente democrático para centrar el poder y la toma de decisiones en unas pocas personas. Lo paradójico es que un gobierno centralizado sobre un gran un número de personas de gran diversidad es intrínsecamente contrario a la democracia: es un sistema de doble discurso donde claramente la libertad, el desarrollo y el bienestar de la mayoría no son un objetivo importante.

La democracia directa (el concepto original) es aquella en el cual el pueblo ejerce directamente las funciones de gobierno, actúa realizando actos de gobierno sin representantes. Este régimen no existe actualmente y puede afirmarse que casi nunca se realizó en Estado alguno, sólo ha sido posible en pequeñas circunscripciones (Polis griegas, Municipios, Cantones suizos, etc.). El resultado de esta reflexión trae a acotación el análisis y la crítica hacia la "necesidad" de un "gobierno" en la forma moderna: unos pocos gobernando a muchos.

Y ¿para qué todo esto? El resultado de este desequilibrado sistema esta alrededor nuestro: esos elegidos para gobernarnos nunca fueron capaces de hacerlo de una manera adecuada, dejaron un gran impacto negativo en la educación y aceso a información de las mayorías; el resultado es la incapacidad para obtener un equilibrio con nuestro medio natural y social, pues siempre obedecimos simplemente lo que estos "elegidos" proponían: el acceso al conocimiento nos fue impedido.

Entonces temáticas como la ecología, la economía, la propiedad intelectual, el origen del software y la tecnología, la integración, etc, nos fueron betadas. Hoy propuestas nuevas al respecto parecen tener claves considerables para acercarnos este mundo: el conocimiento de como se mueve nuestro sistema y la posibilidad de incluirnos en él para poder también afectarlo y adecuarlo a nuestras reales necesidades es la escencia de esta propuesta.

(Basado en contenidos de Wikipedia)

CONTENIDO:

atmo

autobahn303

consecuencias de la democratización del libre consumo

democracia y acceso

el arte en la ignorancia

matari 69200

ticosonico

ATMO

marco valdivia

PERÚ

La realidad es la propia instrumentación de atmósferas sonoras y visuales complejas. Atmo es un proyecto música por cumputadora y noise digital que, a través de software y algunas herramientas analógicas, expresa sus pareceres en cuanto a las aptitudes del sonido más allá de las convenciones de la música; utiliza diversos elementos de la realidad sonora ambiental, para en base a grabaciones de campo, intervenirlos, alterarlos y deconstruirlos.

Su performance sonora tiene dos aspectos, el primero creado por una serie de frecuencias enviadas en diferentes niveles de intensidad y carga, y el segundo hecho en base a registros y grabaciones de campo deconstruídos que narran de manera abstracta pasajes de la realidad social peruana, evocando momentos complejos.

La performance visual esta complementada por la puesta de "Natmori", naturalezas muertas en video, basadas en registros, que son procesadas en directo digitalmente con filtros y otras maneras de acabado para crear finalmente conceptos visuales surrealistas.

El acto fue mostrado en el Convento de Santo Domingo Qorikancha de Cusco.





El hombre es un tripulante con impacto en una realidad... todo su ser, su cultura tienen un impacto en el mundo que conocemos... comúnmente todos tenemos un punto de vista o deseamos tomar acción respecto a algo... como consecuencia cada uno tiene un impacto en La sociedad o tiene un compromiso... cívico o moral o de valores respecto a un tema, sin embargo el paso a la acción es una fractura dentro de Lo ordinario... hay un momento, un punto cognoscitivo donde se establece la interrogante, entonces el paso a la acción... ¿yo puedo hacer algo? o ¿yo quiero hacer algo?.... o ¿desde este lugar que me corresponde no formaré parte de esto otro? Son juicios que pueden ser estimulados concientemente, subliminalmente u abstractamente a través de medios como la imagen, que puede ser mas dirigida y objetiva junto al sonido que la acompañe, esa es la tarea del artista o cualquiera que siente un compromiso o un ideal expresivo.

AUTOBAHN303

max salas

PERÚ

La propuesta de Autobahn 303 es un contacto en el punto de interrogante del espectador, de cada individuo que conciente o inconcientemente se ve cuestionado a través de la experiencia en vivo y sobretodo de la imagen que es un proceso variante, interesante y captador, al cual se es sometido. Al final de la presentación esta la duda: no hay una teoría exacta pero el mensaje es muy claro al culminar. La propuesta de Autobahn 303 es la vuelta a la interrogante personal, donde de alguna manera se ve el reflejo de algo en lo que todos formamos parte...

Acto mostrado en el Complejo Cultural Chaves de la Rosa de la ciudad de Arequipa.





El proyecto busca demostrar mediante una obra audiovisual la manera en La que las sociedades consumen pero a La vez desechan.

DJ KNOB KING

fabrizio dávila

PERÚ

Todos tenemos derecho a comprar y consumir pero no somos democráticos al no pensar que se hace con el desecho. Es entonces la contaminación una consecuencia bastarda de la democracia que nos faculta a consumir desmedidamente.

A este proceso se suma el gobierno democráticamente elegido que no nos representa en temas ambientales e insiste en que las concesiones energéticas son seguras. La estética que presenta el proyecto ante esta problemática está basada en el caos, ya que esta coyuntura nos lleva a la destrucción poco a poco. Algo así como la imagen del futuro que tenían en el año 1910.

La democracia nos hace entes libres en la sociedad, paradójicamente estamos haciendo mal uso de La libertad con la que nacemos. La performance va orientado a las consecuencias del malversación de la Democracia

Fue presentado en el Complejo Cultural Chaves de la Rosa en Arequipa y el Convento Santo Domingo en Cusco.



IMBRICACIÓN TEMPORAL

carlos felipe guzmán

COLOMBIA

Imbricación Temporal es un reporte de una noticia colombiana, no oficial, realizado por el Servicio Nacional de Intervención Mediática, una agencia de información de los sesentas que opera anacrónicamente desde el año 2010. La agencia pone al aire emisiones sepultadas, de noticias ya no tan oficiales donde los tiempos se yuxtaponen y la historia vuelve a girar, como una cinta de película a la que se le infiltra el ruido, el ruido de un tiempo que se imbrica en otro, la falla de origen de la emisión.



NO-INPUT MIXER

federico barabino

ARGENTINA

Oink! es un cortometraje de animación que reinterpreta los entretejidos de la sociedad de consumo actual, caracterizada por una cadena económico-alimenticia que no nutre a todos por igual.

En No-imput mixer el poder y la movilidad del resto se ponen en cuestionamiento; ¿Somos siempre quienes somos realmente? ¿O según quién esté frente a nosotros actuamos de una u otra manera? ¿Realmente somos gobernados por quienes elegimos o es una pantalla sobre la cual decidimos movernos en las sombras?



OINK!

confusion group: eduardo bertone - rafael bertone - martin bochicchio - nuria gil - baltazar rodes- simón rodes

ARGENTINA



DEMOCRACIA Y ACCESO

selección del festival

COORDENADA OESTE \"/ ESTE \"

_guroga (guadalupe rodríguez)

VENEZUELA

En Coordenada oeste\"/este\", "Democracia" es más que vestir o no, un color, más allá del agregar o quitar estrellas, a una bandera, es inclusividad social: "el gobierno del pueblo por el pueblo mismo" , participación popular, derechos de Las minorías, Libertad, Igualdad, Equidad. Izquierda y Derecha a la vez: sueño de los poetas sociales, de la historia humana...



VIRGEN CON TERMITAS

ilian arvelo

VENEZUELA

Virgen con termitas, es un video que reflexiona sobre la dualidad, entre lo que es fortaleza y fragilidad, y como estos aspectos varían en un espacio arquitectónico: una gran estructura de concreto armado destinado a un banco se convierte hoy en un barrio vertical, producto de las invasiones contempladas por un gobierno populista que evade su responsabilidad de dar soluciones concretas a los problemas habitacionales permitiendo la ocupación de espacios no acondicionados para la vivienda.



CONSTRUCCIONES GENERATIVAS

daniel alvarez olmedo - diego diez juan josé tirigall - guido villar

ARGENTINA

"Construcciones generativas" es un trabajo que propone diferentes lecturas simbólicas sobre el proceso histórico de la inmigración en la Argentina. La misma se desarrolla como un proceso compositivo en base a la organización de módulos que actúan en relación a una Base de datos alojada en Internet, datos del I.N.D.E.C. de la población nativa y no nativa, y su inclusión cultural.



DEL CAMPO A LA CIUDAD

jorge luis chamorro

PERÚ

Del campo a la ciudad es una metáfora audiovisual acerca de la violencia política y subversiva entre los años de guerra interna peruana. Un escenario andino, extracto sonoro de un film clave en el cine peruano: "La boca de Lobo"; imágenes de una Lima indiferente a la convulsión político-social entre los años 80 y 90's y arte del alegato de defensa del ex presidente Alberto Fujimori, en el proceso que el estado peruano abrió en su contra por crímenes de lesa humanidad.



LOS PRESIDENTES

jorge luis chamorro

PERÚ

Los Presidentes es un Video en tres canales sobreimpresos contínuamente con los discursos de los tres presidentes que convivieron con la guerra interna peruana: Fernando Belaunde, Alan García y Alberto Fujimori. Estos discursos son trascendentes porque vemos imágenes de los mandatarios en momentos gravitantes de la vida política y contrasubversiva del Perú.



DE LA FAMILIA

andres jurado

COLOMBIA

De La familia, cuando uno está solo, puede decir lo que quiera de ella, pensarla a oscuras, aun así, se reconoce la huella y la herida que impone la familia. La soledad es un rasgo que permite comprender y superar la familia. Este video es un intento.

DEMOCRACIA Y ACCESO

selección del festival

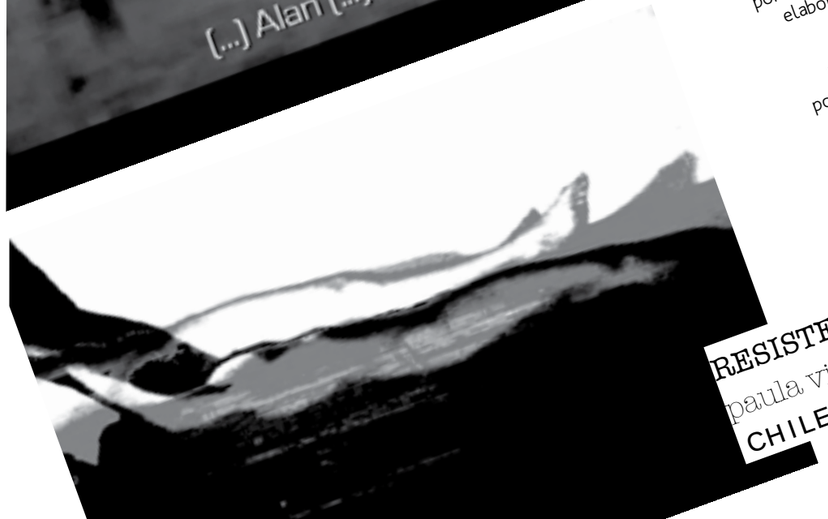


BAGUA

mauricio godoy

PERÚ

Bagua resume en una corta obra documental un suceso muy impostante el La hostoria del Perú; las imágenes muestran el lugar donde se produjo una masacre el 05 de junio de 2009, donde el estado peruano asesinó a 25 policías y a una cantidad mayor "no oficial" de nativos, tras querer imponer una explotación ilegal de hidrocarburos en la zona. El audio es la voz de una mujer sobreviviente a esta masacre, diciendo su sentir y hablando de quien considera el culpable.



RESISTENCIA

paula villarroel

CHILE

Resistencia es un ensayo visual, que pone en manifiesto la metáfora del recuerdo, como resistencia frente al fenómeno social de la amnesia, cuyo efecto inducido por la hiperestimulación y malversación de las imágenes, elabora y aborda espectacularmente la ficción como documento desechable de la realidad.

Resistencia, es una obra que mediante La acción de poder, propone una reflexión frente al sometimiento, como condición social.



EL ARTE EN LA IGNORANCIA

viola varotto

ITALIA

[es decir mas allà de_el gènero]

Sobre La ignorancia, o sobre quizás La inapropiada decisión al elegir el espacio publico para exponer.

Manifestaciones de ignorancia, La novela.
Manifestaciones de arte, La fotografía.

Quizás solo una blasfemia, juntar dos lenguajes que hablan dos idiomas diferentes. La TV mediocre y la fotografía de arte.

La idea del proyecto se basa en la oferta de espacio de exposición temporal en una parte limitada de la ciudad, y se refleja en la ocupación legal de espacios públicos temporales. Se exhibió durante unas horas esta obra audiovisual en el Terminal Terrestre de la ciudad de Cusco, usando como soporte la "caja de videoarte", proyecto de Marco Moscoso Velarde, quien finalmente montó la intervención en el Lugar. La gente fue expuesta a ambos medios, vio detalles resaltantes de la TV peruana de años pasados junto a una fotografía que narra un lenguaje y formas nuevas.



MATARI 69200

rolando sánchez

PERÚ

En los primeros años de la década de los ochenta llegan al Perú los primeros juegos de video. El primer juego de video que utilizo el autor fue el ATARI 2600. En los primeros años de los ochentas aparece también en el Perú el terrorismo, tanto Sendero Luminoso como del Estado; la sierra sur del país se desangraba y en Lima no se entendió La verdadera magnitud del fenómeno. En el mismo televisor en el que se jugaba Pac Man o Defender, se veía en los noticieros imágenes de la guerra: fosas comunes, atentados, muertos, etc.

En este proyecto se unen estos dos hechos que se observaba y vivía a través de una pantalla de televisor, por eso se plantea la programación e implementación de juegos de video que tengan como tema la guerra que desangró al Perú. La intención es insinuar que mientras una parte del Perú sufría las inclemencias de esta guerra, para otros la guerra sólo estaba en el televisor y su posición ante ella era la misma que la de un niño ante juegos de video. El 75% de las más de 69200 víctimas eran campesinos quechua hablantes, hombres y mujeres perpetuamente marginados del Perú oficial.

Se utiliza la caricatura o el sarcasmo para mostrar de manera directa y exagerada lo indiferente y fácil que fue asesinar, sin la menor muestra de remordimiento, como si utilizaran Joysticks en vez de herramientas para matar. El proyecto se denomina Matari 69200, juego de palabras donde 69200 indica el número de víctimas mortales de la guerra.

El proyecto fue expuesto en las ciudades de Arequipa y Cusco.



TICOSONICO

proyecto del festival. participan: christian valdivia, josé maría málaga, - scott panchi

Acción mediante la cual se hizo una serie de intervenciones sonoras de corta duración en espacios públicos de la periferie de la ciudad, mediante un sistema de acción ambulatoria, teniendo como soporte de transporte y energía un auto Tico.

El Primer elemento a tener en cuenta es el Tico, pequeño formato de automóvil constante en el paisaje de la ciudad de Arequipa, gracias a Leyes dadas en los 90s que permitían el ingreso de estos vehículos no considerados para uso urbano en su país de origen, sin embargo aquí es en promedio utilizado como taxi de una manera masiva.

El Tico funcionó en este caso no solo como transporte, sino mas aún como medio de energía para encender los equipos necesarios para la acción. Con el soporte de un convertidor de energía, se lleva esta intervención a lugares como la Av. Metropolitana en el barrio de Umacollo donde se aprovecha un edificio ocupado por una Antena como espacio receptor. El tema de las antenas en la ciudad y la agresión electromagnética es tema aparte.

El siguiente escenario fue el Mirador de Sachaca, zona de alto uso turístico, dentro de un entorno de campo, donde el ruido tuvo mayor impacto en la gente alrededor y donde se empezaba a notar algo que la última parte del proyecto parece responder.

El último escenario fue un camino rural en Tingo Grande, zona agrícola al oeste de la ciudad. Aquí el ruido extremo se fusionó perfectamente con el entorno natural, demostrando tal vez su origen, mas cercano quizás a sonidos como el viento y el trueno, a pesar de su aparente raíz digital o analógica, por lo tanto sintética y por lo tanto muy humana.







TALLERES
PROYECTOS INVITADOS



TALLER DE CIRCUIT BENDING

rolando apolo

El Circuit Bending o la intervención de dispositivos electrónicos comprende la búsqueda de nuevas posibilidades técnicas en artefactos alimentados con baterías partiendo de la manipulación de sus componentes, deconstruyendo su función, en un proceso lúdico-creativo se reinventa, modifica, altera y produce nuevos instrumentos y generadores de sonido.

Los participantes del taller se familiarizan con los componentes electrónicos básicos para iniciarse en la exploración y manipulación de circuitería en general y de esta manera aplicar lo aprendido en la creación de un instrumento sonoro nuevo.

TALLER DE INTRODUCCIÓN MAX/MSP/JITTER

leonardo camacho

Max/Msp/Jitter es un software de programación gráfica orientado al diseño de sistemas interactivos y al trabajo de arte en tiempo real.

El gran aporte de Max es su interfaz gráfica, la cual nos permite construir a partir de módulos y objetos programas de computadora para la interacción, audio y vídeo de una forma muy versátil e intuitiva.

Es por esto que ha sido ampliamente utilizado por músicos, artistas visuales, arquitectos, performers, VJs, investigadores y en la mayoría de Media Labs del mundo.



CEMENTERIO

arnold medina

Una joven pareja es perseguida en auto por un grupo de siniestros hombres que llevan consigo un perro. Al detenerse el auto, los jóvenes salen disparados en direcciones opuestas. Los hombres llegan a encontrar a la chica y sucederá lo inevitable. El chico aparece después en un cementerio y encontrará allí a un personaje que le sugerirá una verdad que no quiere aceptar. Cementerios es una pesadilla que se da en estados totalitarios, en guerra o bajo terror.

La presentación fue sonorizada en vivo por un ensamble de músicos: Alejandra Pérez (pueblodechina), José Jesús Villafuerte (Quilluya), José María Málaga y Mauricio Valdivia (Fantomespora), Arnold Medina (Lovisor) que acompañaron la imagen en tiempo real.

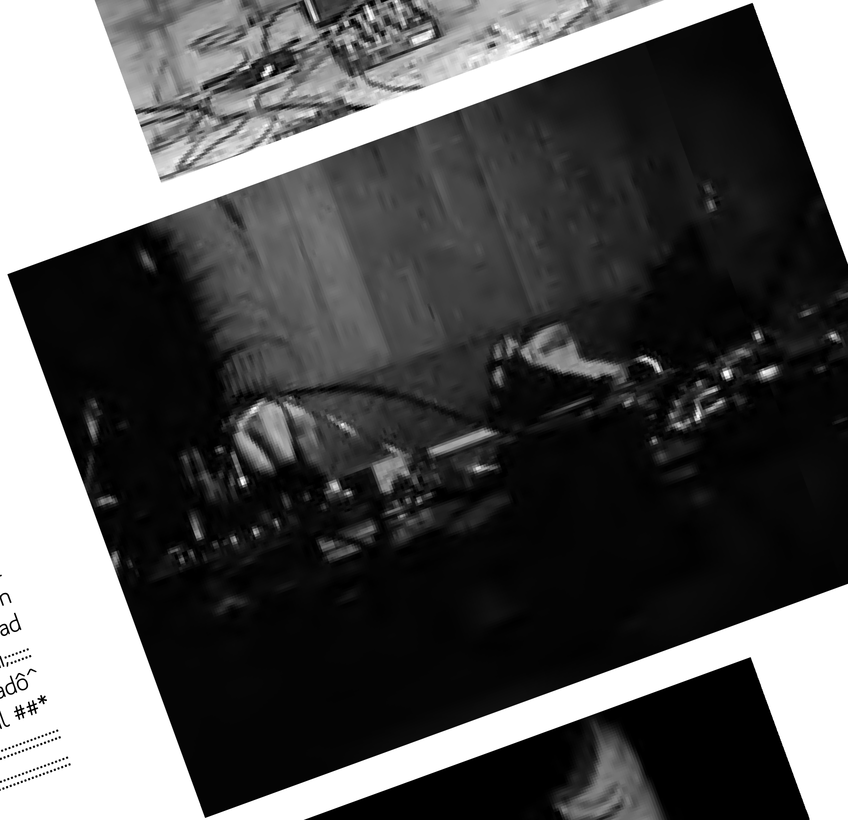
SON-IDO

gabriel castillo

Ensayo audiovisual sobre la experimentación sonora / acercamiento a la textura cristalina, fluida y caleidoscópica de la experimentación sonora. contexto y complejidad en la génesis de los discursos sonoros vueltos sensación intermitencia e impresión en este trabajo que reúne una serie de registros de experimentación sonora que discurren a través de diversas plataformas en el contexto peruano.

.::Conciertos ¡"#!"#! ¡"#!"#! ¡"#!"#! música
experimental"#"""## no musica%%((((sonido ===
"¿¿¡¡¡ performances sonoras &&&& no concepto
intervenciones [[[plataformas virtuales :::::: grita ;;;;;....
trucorecords $$$$ video "#"# ruido visual_-___--_____---
transducción °°°°°|||| /// experimental == Lima """error
" entrevistas ==] ((((//## plataforma físicas [[[[[
asimtria .... diegetica ....:. : descontextualización
de software ---- aleatorio {{{ seudo aleatoriedad
0 00 ¡¡¡¡programación}} generativo ::::. aloardi;:::::
crakeado [[[[Arequipa software pirata @@ violentadô^
^~~~grabaciones de campo ~~~~ãnalogico ~@ digital ##*
investigación ** talleres]]--+ 2000 - 2010 ::::::::::::::::::::::::







Créditos

DIRECCIÓN Y COMPILACIÓN DE TEXTOS
Marco Valdivia

ARTISTAS Y CREADORES PARTICIPANTES
_guroga (guadalupe rodríguez), Alejandra Pérez, Alex Francés, Alex Mendonça, Andres Jurado, Anna Gimein, Arnold Medina, Azucena Losana, Baltazar Rodes, Branca de Oliveira, Carlos Felipe Guzmán, Cecilia Cerdeña, César Paiva, Christ Paz, Christian Valdivia, Daniel Alvarez Olmedo, Denise Alves, Deyson Gilbert, Diego Diez, Eduardo Bertone, Eduardo Medina Salazar, Eduardo Sourrouille, Eduardo Verderame, Fabrizio Dávila, Federico Barabino, Felipe Ortega-Regalado, Fermín Martínez Guzmán, Gabriel Castillo, Gabriela Machicao, Gonzalo Gamboa, Guido Villar, Ilian Arvelo, Iván De los Santos, Jaime Lauriano, Javier Salinas, Jorge Luis Chamorro, José Jesús Villafuerte, José María Málaga, Juan Carlos Chávez, Juan José Tirigall, Juan-Ramón Barbancho, Juliana Morgado, Leonardo Camacho, Leonello Zambón, Luciana Ohira, Marco Valdivia, Marco Zavalaga, María Isabel Rueda, Martín Bochicchio, Mauricio Godoy, Mauricio Valdivia, Max Salas, Noëlle Lieber, Nuria Gil, Oscar Recarte, Paula Villarroel, Pedro Pérez, Rafael Bertone, Ricardo Gutierrez, Rolando Apolo, Rolando Sánchez, Sandra Deberduccy, Scott Panchi, Sergio Bonilha, Simón Rodes, Tiago Judas, Victor Miranda, Viola Varotto, Yazmín Chávez, Yecid Ortega, Ysabel Velázquez

DISEÑO DE PORTADA
Juan Aragón

DIAGRAMACIÓN
Anita Salinas

FOTOGRAFÍA
Laura Zolezzi Andrade
Susana Tejada López
Marco Moscoso Velarde
Yecid Ortega Paez

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
A Angela Delgado, María del Carmen Morales, Carlos Ticona, Vera Tyuleneva, Marco Moscoso Velarde, Fabrizio Dávila, Anita Salinas, Christian Chambi, Jimena Valdivia, Jorge Herrera, Marco Panatonic, a la picantería "El Pato" y a todos y cada uno de los asistentes, colaboradores y participantes del Festival.

Está disponible información adicional sobre la experiencia del Festival en:
http://www.asimtria.org/asimtri6/

CONTACTO
http://www.asimtria.org
asimtria@asimtria.org

